



estudos semióticos

<http://www.revistas.usp.br/esse>

issn 1980-4016
semestral

julho de 2015

vol. 11, nº 1
p. 21–30

A construção de humor e verdade na animação “Deu a louca na Chapeuzinho”

Iara Rosa Farias*

Resumo: A partir de *Toy Story* (1995), podemos dizer que as animações se tornaram cada vez mais presentes no cinema. O que seria uma produção para crianças atinge, cada vez mais, o público adulto. Em algumas delas o modo do encadeamento da narrativa, as disputas e associações abordam, mais explicitamente, questões do mundo adulto. É preciso pois olhar as animações além daquilo que aparentemente são: histórias para crianças. O objeto de análise deste artigo é a animação *Deu a louca na Chapeuzinho* (2005/2006). Esta animação resgata o conto imortalizado pelos irmãos Grimm e Perrault em uma versão, nada convencional se observado do ponto de vista dos clássicos infantis, pois as personagens principais (Chapeuzinho, Lobo, Lenhador e Vovó) recontam a história sob sua perspectiva. A história da menina que anda pela floresta de capuz e capa vermelhos ganha elementos que a torna uma comédia com aspecto de filmes policiais, de ação e de espionagem. O objetivo deste artigo é observar como processos de intertextualidade e de interdiscursividade constroem os efeitos de humor e de verdade, oferecendo à conhecida história mais do que uma versão para o cinema. Nos limites deste artigo, buscaremos analisar o trailer de *Deu a louca na Chapeuzinho* e o capítulo no qual a avó apresenta sua versão da história.

Palavras-chave: Intertextualidade, Interdiscursividade, Chapeuzinho Vermelho, Animação, Humor

Introdução

A partir de *Toy Story* (1995) podemos dizer que as animações se tornaram cada vez mais presentes no cinema. E o que seria uma produção para crianças atinge, cada vez mais, o público adulto. Em algumas delas o modo do encadeamento da narrativa, a figurativização das personagens¹, as disputas e as associações abordam, mais explicitamente, questões do mundo adulto. É preciso, pois, olhar as animações além daquilo que aparentemente são: histórias para crianças. Ao se fazer um levantamento sobre os contos infantis, ditos conto de fadas e conto maravilhoso, é possível observar que estes também não nasceram de início para serem ouvidos e lidos pelo público infantil. Segundo Paiva (1990), os contos popularizados na forma escrita pelos irmãos Grimm e Perrault, eram, a princípio, narrativas oralizadas para entretenimento

dos adultos. Quando textualizados na forma escrita, adquiriram, então, uma versão infantil com caráter moralizador. De acordo com Coelho (2009), a origem do conto enquanto gênero é anterior às formas que circulavam na Europa já nos séculos XVII e XVIII.

Chapeuzinho Vermelho, conto atribuído a Perrault e aos irmãos Grimm, é uma história bastante referida, seja quando parodiada, seja quando aludida inteiramente ou em partes². Enfim, um conto muito difundido que possui diferentes versões, inclusive como na animação *Deu a louca na Chapeuzinho*. Neste artigo, abordaremos principalmente o trailer da animação e o capítulo da avó, observando a nova configuração da história e a construção de humor e verdade por meio da intertextualidade e interdiscursividade constituídas³.

* Professora adjunta na área de Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Endereço para correspondência: (irfarias2@yahoo.com.br).

¹ A Semiótica francesa, para figurativização dos papéis narrativos, utiliza o termo ator, no entanto o trabalho que apresentaremos trata de produção cinematográfica no qual a palavra em questão possui outro significado. Para não haver dúvidas quanto aos termos, porque em algumas passagens deste artigo precisaremos tratar da palavra ator na acepção do cinema, adotaremos o termo personagem quando nos referirmos aos atores do texto-filme.

² Discini apresenta estudo sobre o conto no livro *Intertextualidade e Conto maravilhoso* (2001). Na obra analisa a história de Perrault e a coteja com diferentes versões, apontando regularidades e diferenças nos três níveis que constituem os enunciados dos contos estudados.

³ O assunto tratado aqui foi apresentado em forma de comunicação oral no GEL de 2013.

1. A animação

Deu a louca na Chapeuzinho (Brasil, 2006), *Hoodwinked* (EUA, 2005), resgata o conto dos irmãos Grimm em uma versão, podemos dizer, nada convencional se observado do ponto de vista dos clássicos infantis. A história da menina que anda pela floresta de capuz e capa vermelhos toma a feição de uma história policial com traços de comédia, ação e espionagem de forma entrelaçada. Tais atributos são características de filmes cujos enunciatórios são adultos, mas que ganharam uma figurativização infantil em *Deu a louca na Chapeuzinho* (de agora em diante, DLC).

Como dissemos, o título de DLC já prenuncia que a história a ser contada na animação não será uma das versões tradicionalmente conhecidas. A animação não irá reproduzir a versão dos irmãos Grimm⁴, na qual o lenhador resgata a avó e Chapeuzinho e que também se tornou clássica no mundo da literatura infanto-juvenil. Na primeira leitura do título, o enunciatório antevê que a animação *Deu a louca na Chapeuzinho* será algo mais do que um conto “desenhado” da famosa história. A expressão “Deu a louca” anuncia que alguém não está no seu estado normal. Assim, o enunciatório da animação já sabe de antemão que não vai ver uma versão do conto e da personagem do jeito que conhece.

O título americano também prenuncia que a história será alterada. No *Oxford Escolar* bilíngue não há a palavra do título em inglês. Assim, iniciamos a busca pelo significado de *hoodwinked* no *Cambridge Dictionary*. Neste segundo dicionário, o verbo *hoodwink* tem por sinônimo *to deceive*, que significa persuadir alguém de que alguma coisa falsa é verdade, ou ainda, o ato de esconder a verdade de alguém para seu próprio benefício. Outro sinônimo de *hoodwink* é *trick someone*, que significa truque, brincadeira, trapaça e segredo. O verbo declinado no passado (*Past Simple Tense*) *hoodwinked*, que também pode ser participio, trata de alguém que foi enganado e o verbo ainda conserva o significado de brincadeira. Interessante observar que *hood* em inglês é o termo que designa capuz.

Da mesma maneira como no clássico conto, Chapeuzinho anda pela floresta e carrega uma cesta ao chegar à casa da avó. No entanto, em DLC a menina se desloca por bicicleta, está na crise da adolescência, desabafa com os bichos da floresta e recebe algumas palavras de apoio deles. Vovó é uma cozinheira que possui um livro de receitas, mas não é frágil como parece ser. É tão ativa que pratica esportes. O Lobo, além de falar, é repórter investigativo que possui câmara e tem assistente, um esquilo. O Lenhador quer ser um ator, mas tem de vender guloseimas na floresta para sobreviver enquanto não consegue um papel, até

que é chamado para protagonizar um comercial de TV, de lenhador. Além dessas personagens, outros estão inseridos na trama. Policiais, investigador e assistente e curiosos.

O enunciatório da produção reconhece a história e as personagens, aceitando a versão apresentada. As modificações realizadas não o surpreendem, pois o próprio título anuncia que algo não sairá como esperado. Logo no início da animação, temos o diálogo, que tornou o conto famoso, mas com novas frases em seus turnos. Então Vovó sai de um armário toda amarrada e amordaçada. Ouvem-se gritos e surge, quebrando a janela, um lenhador com machado em punho. Há um corte na cena, uma suspensão da narrativa. E em vez de uma cena de assassinato, temos uma cena policial na qual Chapeuzinho, Vovó, Lobo e Lenhador estão em vias de serem presos. Surge, então, um Inspetor e seu assistente, avisando que a situação merece maior investigação.

A partir da investigação instaurada *in loco*, ou seja, na casa da Vovó, toda trama é apresentada não apenas sob um novo ponto de vista, mas de quatro distintas e novas perspectivas. No interrogatório, as personagens principais apresentam, cada uma delas, uma versão dos fatos, justificando a presença na casa da avó e na própria história. Dessa forma, temos diferentes histórias sobre as personagens, sempre iniciadas com a abertura de um livro tridimensional. Na medida em que as versões são narradas, outras personagens fazem parte da trama. A interação entre tais personagens estabelece novos percursos temáticos e figurativos nos papéis da avó, da Chapeuzinho, do Lobo e do Lenhador. Cada versão apresenta referências a narrativas já tornadas clássicas em filmes de ação, de espionagem, de investigação, e a caracterização das personagens segue a mesma linha. Cada uma delas conta a história da sua presença na narrativa principal: a história da Chapeuzinho Vermelho.

Dessa maneira, a animação não se apresenta de forma canonicamente linear. Cada fato acrescenta uma informação no nível da narrativa do texto (a animação) como no nível da relação enunciadador-enunciário. Na animação todas as versões, como dito há pouco, apresentam remissões a filmes conhecidos, campeões de bilheteria (*blockbusters*) ou a configurações discursivas cristalizadas no cinema americano: a personagem que recebe propina para dar uma informação; uma perseguição na qual o herói, mesmo fugindo, apresenta habilidades incríveis; uma explosão de dinamite numa geleira durante uma competição de esqui; uma cena policial de apuração do crime na qual a polícia local recebe a visita de um policial de esfera superior. E, assim, cada versão, com os elementos apontados, constitui a totalidade da história tanto para as pró-

⁴ Na versão de Perrault o lobo devora a avó e depois Chapeuzinho e o conto se encerra. Na versão dos irmãos Grimm depois de o lobo devorar avó e neta, um lenhador entra na casa da avó, abre a barriga do animal e liberta as duas. E todos comemoram no final.

prias personagens que dela participam quanto para o enunciatário da animação.

Como nos limites deste artigo não nos será possível analisar a animação inteira (81 minutos), inclusive pela riqueza de detalhe que possui, vamos nos deter no trailer que apresenta um resumo da história (3 minutos) e no capítulo em que a avó diz sua versão sobre os acontecimentos (10 minutos). Este capítulo foi escolhido porque nele ficam explicitados os novos percurso temático e figurativo da personagem Vovó. Além disso, há o desvelamento do segredo que ao mesmo tempo explica a história no nível narrativo e explicita a história no nível da relação entre enunciador e enunciatário⁵. Neste capítulo, ainda, pode-se observar mais nitidamente o processo da intertextualidade.

2. Horizonte teórico: Intertextualidade e Interdiscursividade

A partir do trabalho de Bakhtin (2003) temos o entendimento de que os textos fazem referências entre si, estabelecendo um diálogo. O autor, refletindo sobre questões do enunciado e da linguagem, observa que ambos não podem ser tomados como objetos homogêneos. A linguagem é na sua essência heterogênea, pois a palavra enquanto elemento comunicativo é constituída por variações significativas, construindo diferentes, e até opostos, sentidos a depender do contexto que tece e no qual é inserida. É por essa razão que faz todo sentido quando nos deparamos com a afirmação “a palavra é uma arena da luta de classes”, frase atribuída a Bakhtin (1992, p. 46)⁶. A palavra é utilizada por diferentes comunidades discursivas e adquire os tons do enunciado do qual participa. Isto quer dizer que o meio pelo qual os sujeitos interagem, e agem sobre o mundo, a linguagem, não é denotativa, porque não possui um grau zero de significado. Os textos, seja qual for o modo de manifestação, têm como alicerce a linguagem verbal, ou seja, a palavra. Podemos dizer, então, que os textos são constitutivamente heterogêneos porque, de forma explícita ou não, remetem a palavras de outros textos que, por sua vez, manifestam diferentes discursos. Noutros termos, o diálogo entre textos, a intertextualidade em si, é fonte de produção e constituição dos textos que circulam na sociedade e na cultura⁷. Assim, questões de moralidade, ética, valores econômicos de uma sociedade estão assentados em textos, circulam por meio de textos que, por sua vez, são a resultante do entrelaçamento, explícito ou não, de outros textos.

No cotidiano das interações subjetivas, é possível facilmente notar que o diálogo se constitui basicamente de retomadas, construindo sequências temáticas entre os turnos que atribuem coerência à situação de fala. As retomadas podem ser repetições terminológicas ou retomadas temáticas que ligam o dito anterior ao que é falado em seguida. É dessa maneira que ao se acrescentar uma “nova” informação à conversa, se atribui dinâmica à interação (Marcuschi, 1986). Nos textos e nos discursos em geral, ocorre processo semelhante, mas que se diferencia quanto à complexidade. Vive-se, enfim, numa constante retomada de palavras e de ideias. Na remissão que fazem uns aos outros, de forma explícita ou não, os textos retomam e acrescentam sentidos, prosseguindo na construção de novos textos e elegendo ou construindo discursos.

Segundo Authier-Revuz (1982), os textos apresentam uma heterogeneidade, isto é, não são homogêneos na sua construção e na sua constituição. A partir dessa observação, a autora diz que há dois tipos de heterogeneidade: a marcada e a constitutiva. Na heterogeneidade marcada é possível notar partes de um texto em outro como no caso de uma citação em textos acadêmicos, por exemplo. Na heterogeneidade constitutiva não é possível apontar a inserção de um texto em outro, porque isto, além de ser uma relação implícita, faz parte de todo texto.

A Semiótica francesa explica o processo descrito acima em termos de intertextualidade e interdiscursividade, para isso faz distinção entre discurso e texto. Segundo Fiorin

O discurso e o texto são produtos da enunciação. No entanto, eles diferem quanto ao modo de existência semiótica. Aquele é a atualização das virtualidades da língua e do universo discursivo, isto é, torna as unidades *in absentia* unidades *in praesentia*. O texto é a realização do discurso por meio da manifestação (Fiorin, 2012, p. 148, grifos do autor).

Mais adiante, o autor observa:

Como o texto é uma unidade de manifestação do discurso, não é necessário que ele mantenha relações dialógicas com outros textos. No entanto, isso pode acontecer. Assim, denominar-se-á *intertextualidade* os casos que a relação entre discursos é materializada em textos. Isso significa que a intertextualidade pressupõe sempre uma interdiscursividade, mas o contrário não é verdadeiro.

⁵ Trailer em inglês: www.youtube.com/watch?v=uFT7T6PCRgM. Versão em português: <https://www.youtube.com/watch?v=dN6BGajkptU>. Capítulo da avó: www.youtube.com/watch?v=PXwyxfQPF9w (apenas em inglês).

⁶ No livro *Marxismo e filosofia da linguagem*, Bakhtin utiliza a palavra *signo*.

⁷ É importante notar que o conceito constituído por Bakhtin é dialogismo, numa clara referência ao diálogo e da sua interatividade e relações que estabelece. O termo intertextualidade é cunhado por Kristeva nos anos 60 do século XX, segundo Fiorin (1994, p. 29).

Quando a relação dialógica não se manifesta no texto, temos a interdiscursividade, mas não a intertextualidade (Fiorin, 2012, p. 153, grifos do autor).

Discurso, podemos dizer, é o conjunto de sentidos compartilhados por uma sociedade, mas só apreensível pela manifestação textual. Noutros termos, o discurso só é apreendido pela materialidade do texto, pelas diferentes formas de expressão material que pode constituir um texto. Assim, um discurso ou um conjunto deles só é/são apreendido/s por meio de textos verbais (crônicas, poesias, notícias de rádio etc.), não-verbais (fotografias, pinturas, por exemplo) e sincréticos (cartazes, filmes, canções, peças de teatro etc.). Texto, como visto, é a manifestação material do discurso.

Esta distinção proporciona maior operatividade de análise, embora toda especificação possa incorrer em um reducionismo. Em termos explicativos e de explicitação dos sentidos, esta distinção se faz necessária, porque torna possível apontar em textos aparentemente diferentes ou pertencentes a duas ou mais comunidades discursivas a presença de uma mesma ideia ou mesmo “tom” discursivo. Não é possível, nas leituras cotidianas, mostrar claramente no texto o compartilhamento de uma ideia, tal como uma citação, no entanto é possível apreender tal ocorrência.

De acordo com Fiorin (2012), citado acima, tanto a intertextualidade quanto a interdiscursividade podem se apresentar de diferentes maneiras. Segundo o autor, na intertextualidade há um “processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo” (Fiorin, 1994, p. 30), havendo três processos de intertextualidade que são a citação, a alusão e a estilização, que descreveremos a seguir. É importante notar que o autor aborda ambos os processos apontados em textos escritos, mas que podem muito bem ocorrer em qualquer tipo de texto, visto que a ideia da intertextualidade e da interdiscursividade se mantém.

A citação ocorre quando partes de um texto aparecem noutro texto seja para confirmar-lhe ou para alterar-lhe o sentido (Fiorin, 1994, p. 30). É possível observar e apontar os recortes de um texto em outro, por meio de reconhecimento de palavras ou frases que podem estar entre aspas, escritas em itálico, com diagramação e letras diferentes do restante do texto em que estão inseridas, por exemplo.

Na alusão podem aparecer citações de palavras do texto de origem, porém, além disso, “reproduzem-se construções sintáticas em que certas figuras são substituídas por outras”. A forma do texto aludido se mantém substituindo-se, por exemplo, algumas palavras (Fiorin 1994, p. 31). As paródias são o melhor exemplo de alusão.

Na estilização há “uma reprodução do conjunto dos procedimentos do discurso de outrem”, isto é, do estilo

de outrem. Por estilo entende-se um conjunto de recorrências que produzem um efeito de individualização (Fiorin, 1994, p. 31). São traços que permitem atribuir um texto ou uma obra de arte, por exemplo, a este ou aquele autor. A estilização tanto pode ocorrer para confirmar ou alterar o sentido do texto de origem.

Na interdiscursividade, ainda segundo Fiorin (1994) também se incorporam os sentidos de um discurso em outro. Os semantismos compartilhados por um ou mais grupos sociais são incorporados por outro(s) grupo(s) social(is). Da mesma forma, como na intertextualidade, na interdiscursividade ocorre a citação e a alusão.

A citação ocorre quando um discurso repete “ideias” de outro(s) discurso(s), isto é, são repetidos percursos temáticos e/ou figurativos de outros discursos (Fiorin, 1994, p. 32). É quando podemos observar no texto repetições semânticas e de palavras que pertencem reconhecidamente a uma formação discursiva. A alusão “ocorre quando se incorporam temas e/ou figuras de um discurso que vai servir de contexto (unidade maior) para a compreensão do que foi incorporado” (Fiorin, 1994, 32). Este caso, é mais sutil, pois depende de conhecimento de situações e de acontecimentos, além de textos compartilhados. Um exemplo é quando duas pessoas falam de uma terceira já falecida (contexto maior: convivência próxima com a pessoa falecida). Uma delas diz: Fulana viveu como túmulo caído. A outra responde: Como assim, ela sempre foi tão correta! E a primeira responde: Justamente, toda arrumada por fora, mas podre por dentro ...

Temas e figuras são elementos do nível discursivo do enunciado que se organizam como percursos e são anteriores ao nível da manifestação. Segundo Barros (2005, p. 68), temas são traços semânticos abstratos que se repetem no discurso, tornando-o coerente. A mesma autora nos esclarece que os percursos temáticos são recobertos por figuras conferindo-lhes revestimento sensorial e tornam possível o enunciatário reconhecer “imagens do mundo” (Barros, 2005, p. 72).

Assim, a reiteração de temas traça o percurso temático de um actante/ator e a reiteração de figuras, o seu percurso figurativo. Temas e figuras dão identidade aos atores do enunciado. Canonicamente, a princesa terá traços temáticos da bondade e da ingenuidade e será figurativizada com belos cabelos e olhos, trará bem aqueles que estão a sua volta, será frágil e terá um pai rei, por exemplo. Estamos exemplificando contos mais tradicionais imortalizados pelos irmãos Grimm, Andersen e Basile. Os contos de autores contemporâneos já possuem princesas mais ativas seja no âmbito dos livros, seja no âmbito das produções cinematográficas. No entanto, são as figurativizações e as tematizações mais canônicas que fundamentam o conhecimento compartilhado dos contos. As versões

tradicional e escrita dos contos ainda são reportados e reiterados, constituindo um discurso de referência para sujeitos infantis, adolescentes e adultos.

Além disso, sociedades e culturas possuem textos nos quais se notam percursos temáticos-figurativos tradicionais, constituindo matrizes de entendimento e apreensão para os sujeitos que nelas vivem. É por isso que a figura de professor tem por percurso temático o estudo, a concentração, a pesquisa, a construção do conhecimento e a atividade do ensino. O seu percurso figurativo é falar em tom que os alunos ouçam, andar com livros e anotações, escrever na lousa, corrigir trabalhos, se vestir discretamente, por exemplo.

Diante do que foi exposto, é preciso ressaltar que tanto a intertextualidade quanto a interdiscursividade, e suas diferentes apresentações, depende do conhecimento compartilhado entre enunciador e enunciatário enquanto sujeitos de uma cultura, de uma sociedade. Noutras palavras, é preciso haver um compartilhamento textual e discursivo para que a comunicação, e a apreensão do sentido, seja de fato efetivada entre enunciador e enunciatário de um texto.

3. Trailer: mais que um resumo da história a ser contada

Todo trailer tem por função apresentar uma produção cinematográfica em pouco tempo (cerca de 2m30s) ao público. Este pequeno filme apresenta um resumo da história para o público, as personagens que vão aparecer, o conteúdo da história sob a responsabilidade de um narrador que tem a função de dar coerência às cenas. No trailer de DLC o narrador é explicitado de duas maneiras: por meio de frases escritas e pela vocalização que são inseridas entre as primeiras cenas, isto é, o narrador adquire voz além das personagens da narrativa apresentada. Ao assistir à pequena narrativa, o enunciatário confirmará suas primeiras inferências sobre a animação, iniciadas já no título: será apresentada uma nova versão do conto infantil Chapeuzinho Vermelho.

No trailer, diz o narrador: “Se você acha que conhece a história, se você acha que conhece a lenda. Pense outra vez!” (em inglês: *If you think you know the story, If you think you know the legend. Think again!*). A voz do narrador é acompanhada pelas palavras escritas em maiúsculas e estão colocadas entre as cenas. A primeira parte da frase (Se você acha que conhece a história) aparece logo que Chapeuzinho entra na casa da avó e o Lobo corre para a cama e se deita, disfarçado por uma máscara que imita o rosto da avó. Logo em seguida ocorre um diálogo que retoma aquele fartamente conhecido no final do conto. Diz Chapeuzinho: “Que mãos grandes você tem. Que orelhas enormes

você tem!” E o Lobo responde: “Nós velhinhos temos orelhas grandes”. Entra a voz do narrador: “Se você acha que conhece a lenda”. Em seguida Chapeuzinho diz: “E vovó que olhos você tem!” E o Lobo responde: “Você vai ficar aqui me encarando dizendo que estou ficando um balão!” Entra novamente a voz do narrador e as palavras: “Pense outra vez!”. Nesse momento sai do armário Vovó toda amarrada, pulando, então, surge, quebrando a janela do quarto, um lenhador gritando e empunhando um machado. A seguir aparece uma cena policial, a câmera fechando a cena, como tipicamente em filmes americanos, com o título da animação. Logo depois, outras personagens aparecem: o chefe de polícia (um urso) e seu assistente (um pelicano), a equipe de policiais (três porquinhos), o inspetor (um sapo) e seu assistente (um cão). O chefe de polícia indaga a presença do inspetor e ele diz: “Há quatro pessoas envolvidas, por isso há quatro versões dos fatos”.

Tanto a peça de divulgação quanto a produção integral de DLC começam pela conversa entre lobo e Chapeuzinho, numa clara referência às versões clássicas do conto infantil. No entanto, o que era esperado na progressão dos turnos não ocorre. O lobo fica impaciente com os julgamentos da menina (olhos grandes, mãos grandes) e se irrita. Se de início temos apenas uma substituição de palavras, que constituem uma alusão intertextual, a ruptura da evolução temática do diálogo, torna inédito o diálogo da animação e instaura o risível. E assim, o enunciador aponta ao enunciatário que seu saber sobre a história ou a lenda pode estar equivocado, pois há outro ponto de vista sobre o que é contado e a animação irá mostrar isso.

Interessante notar que nas frases ditas pelo narrador, que apresentam a animação, os termos história e lenda se substituem. Se a palavra história pode remeter a algo conhecido por longo tempo, porque o conto da menina de capuz foi repetido tantas vezes, a palavra lenda parece reforçar que este saber não tem localização histórica precisa. Não se conhece de fato as fontes de origem de uma lenda por esta fazer parte de uma situação perdida no tempo, no tempo de uma história, que, segundo Eliade (1972 in Paiva, 1990) e Coelho (2009), é resultado de uma mistura entre conto e mito. Desta perspectiva, não é sem propósito que na edição do trailer as frases se repetem, atribuindo à segunda maior intensidade, apontando para o não saber do que ocorreu numa história legendária.

Lenda, segundo o dicionário do Aurélio significa “1. tradição popular; 2. Narração escrita ou oral, de caráter maravilhoso, na qual os fatos históricos são deformados pela imaginação popular ou pela imaginação poética; legenda. 3. Fig. Mentira”. No Cambridge temos: “1. a very old story or set of stories from ancient

⁸ Como notamos acima, a língua inglesa possui dois termos para o relato dos fatos: história (*history*) considera fatos humanos e acontecimentos “verdadeiros” e estória (*story*) fatos de personagens fictícias e acontecimentos fantasiosos. Por esta razão transcrevemos o

*times, or the stories, not always true, that people tell about a famous event or person*⁸.

Ambos os dicionários apontam que os “fatos” numa lenda, ou em uma história muito antiga, como os contos em geral, podem estar deformados e eles podem apresentar uma mentira. Assim, o narrador do trailer prenuncia ao enunciatário que ele deve pensar de novo sobre o que sabe do conto de Chapeuzinho Vermelho. A frase que aparece no trailer em português “Se você acha que conhece” coloca em questão o saber da história que foi contada ao longo de um tempo e que se perde tanto na memória do enunciatário quanto na história do próprio conto. A frase no imperativo, enfatizada pela exclamação, Pense outra vez!, aparece em seguida à nova frase do lobo e antecede o aparecimento da avó amarrada ao mesmo tempo que surge o lenhador. A edição do trailer, ou seja, as frases dispostas entre cenas que parecem repetir o já sabido, busca apontar ao enunciatário não apenas que ele assistirá outra versão do conto como também se defrontará com pontos de vistas que colocam as personagens sob outras condições de julgamento.

No trailer e no filme aparece um livro que apresenta em relevo uma floresta e se abre, retomando o ato realizado quando alguém vai ler ou contar uma história. A “abertura” do livro ocorre toda vez que uma nova versão dos acontecimentos na animação se apresenta. Assim, a versão de Chapeuzinho, do Lobo, do Lenhador e, por último, da Vovó é precedida pela abertura do livro que figurativiza uma história a ser contada.

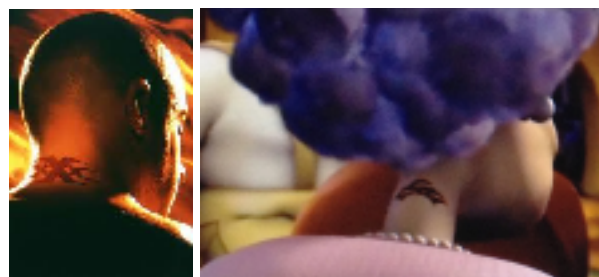
Como já dissemos, a animação não tem uma progressão linear. Cada versão das personagens recorta os fatos a partir daquilo que elas sabem e a apreensão do enunciatário também segue esta organização. O enunciatário, aos poucos, sabe partes da história que, a princípio, parecem não ter relação uma com a outra. Somente na medida em que as personagens falam, pistas sobre a “verdadeira” história de Chapeuzinho aparecem. O relato da avó explica muitas coisas e estabelece um desvelamento tanto no nível da narrativa quanto no nível da relação enunciadador-enunciatário. Compreendem-se muitas coisas e o fio narrativo começa a ser organizado antes do desfecho. Justamente, por ser um capítulo importante para a animação, o escolhemos para análise e dele selecionamos alguns trechos.

4. A construção do humor e do efeito de segredo

O trecho do depoimento da avó apresenta sua versão dos acontecimentos e esclarece como e por quem ela foi amarrada. Neste capítulo, que encerra a rodada de depoimentos, segredos são revelados. Interrogada

pelo Investigador, Vovó diz que seu único delito é fazer docinhos escandalosamente gostosos. Chapeuzinho, e todos os presentes, acompanha o depoimento. Quando o inspetor insinua que Vovó esconde algo, Chapeuzinho interrompe e diz que sua avó jamais escondeu algo, principalmente dela. Neste momento, o guarda pelicano encontra um armário onde estão guardados vários troféus e medalhas. Vovó tem de explicar o motivo daqueles objetos estarem ali. Quando ela se dirige para o recinto onde está o armário, o inspetor vê a inscrição no pescoço da avó GGG, marca que a torna uma pessoa especial. Vovó não é o que parece ser. Seu segredo começa a ser desvelado. Então, ela conta que é uma desportista radical.

Quando o inspetor aponta a tatuagem do Triplo G e diz que aquilo é uma inscrição, há um close do pescoço da Vovó. Esta cena tem enquadramento semelhante a do ator Vin Diesel, que encarna a personagem Xander Cage, no filme *Triplo X* (*Triple X*, 2002). O mesmo ângulo de câmera, o close do pescoço de Vin Diesel é reproduzido na animação DLC, como é possível ver na numa de foto de divulgação do filme *Triplo X* (ver Figura 1(a)) e num quadro da animação de DLC (ver Figura 1(b)):



(a) Triple X

(b) Deu a Louca na Chapeuzinho

Figura 1: Comparação de closes de *Triplo X* e *Deu a Louca na Chapeuzinho*

Esta alusão figurativa ao filme de ação *Triplo X* cria dois efeitos: de humor, instaurando o riso (este no nível de apreensão do enunciatário) e de segredo a ser revelado (tanto no nível de apreensão das personagens quanto no nível, do enunciatário). Vovó pratica esportes radicais, mas não conta para família para não preocupá-la, sua versão começa a explicar parte da história. A versão da Vovó mostra sua competência aos participantes do interrogatório, as outras personagens da animação, e ao enunciatário do filme. A avó tem destreza, ímpeto e coragem para praticar esportes radicais, justificando o triplo G, tanto quanto Xande

trecho do dicionário inglês que em tradução livre seria: “estória: uma estória muito velha ou conjunto de estórias de tempos antigos, ou estórias nem sempre verdadeiras que pessoas contam sobre eventos e pessoas famosas”.

Cage que tem um triplo X. Vovó é destemida, sai de situações de risco ilesa e enfrenta bandidos. Além de todas competências de um herói de filme de ação, é excelente cozinheira. O papel da Vovó, no enredo do filme, constitui, em maior proporção, um jogo de aparências.

A primeira lembrança da avó é de um salto. Ela está em um helicóptero e se joga sobre um pico nevado. Ao chegar na neve, desce esquiando velozmente sobre um snowboard. Em outra lembrança, Vovó está praticando escalada. Novamente temos uma alusão intertextual figurativa, estabelecida entre a sequência da animação e a sequência do filme *Missão Impossível 2* (2000). Em *Missão Impossível*, o herói Ethan Hunt (Tom Cruise), espião de elite da CIA, ao escalar uma montanha íngreme, escorrega, agarra-se nas pedras e fica de braços abertos entre duas rochas como numa crucificação⁹. Vovó não escorrega, vira-se apenas para tomar fôlego. Temos uma alusão figurativa que mantém a sintaxe das figuras, ao mesmo tempo que há uma ruptura temática no papel da avó.

As alusões em DLC mantêm uma semântica na qual as figuras são substituídas, mas o percurso temático ora se mantém (a avó é uma cozinheira, tem uma casa arrumadinha e tem uma neta), ora é rompido (a avó possui traços semânticos da competência de um herói). Assim, depois de ocorrer a ruptura temática do papel da avó, produz-se a reiteração temática da ação, pela qual o riso se estabelece. A lembrança e comparação entre filmes de ação aludidos e os feitos da avó da animação, chegando ao exagero, constituem o humor da animação, porque os traços figurativos da avó não são pertinentes aos traços temáticos atribuídos a ela. Por isso, a alusão às sequências de filmes de ação, bastante conhecidos, amenizam o estranhamento e instauram o riso, pois se constitui uma paródia, uma satirizarão desses filmes, calcadas nas rupturas temáticas que a intertextualidade da animação apresenta.

A trilha sonora do trailer de DLC apresenta uma citação direta. Ao mostrar a prática de esportes radicais da avó na neve (o trecho mostra Vovó esquiando), ouve-se um trecho da música *Let's stay together* (de Al Green), a mesma que aparece em *Pulp Fiction* (1995), de Quentin Tarantino. A citação da música de um filme de ação e violência, manterá também a reiteração temática da competência da avó como personagem que possui agilidade excepcional.

Nas sequências da animação onde são mostradas as competências desportivas da avó, ela está vestida com um uniforme amarelo (a parte frontal ainda é verde como seu vestido caseiro). O fato de já ter havido uma citação da música de um filme de Tarantino, no trailer, e de haver um hard rock no capítulo da avó, faz o enunciário lembrar de outro filme do diretor: *Kill Bill* (2003), no qual Uma Thurman, a mesma atriz de *Pulp*

Fiction, veste um macacão amarelo e é uma exímia lutadora de artes marciais. A alusão figurativa e a citação musical incitam o enunciário, que conhece as produções anteriores, a uma retomada mnemônica de produções muito comentadas à época de seu lançamento. A alusão à roupa de uma lutadora e a citação da música de filme violento, tornam as cenas da avó engraçadas pelo paradoxo criado imageticamente e auditivamente entre a figura de uma velhinha e o papel temático que ela desempenha. Se os dois filmes de Tarantino contêm muitas cenas de violência, na animação esta característica é amenizada pela presença das personagens de animais, pela aparência da avó, mesmo que haja uma disputa ocorrendo.

A avó é a personagem da animação que mais apresenta rupturas temáticas e o capítulo no qual aparece mostra bem isso ao enunciário. O seu relato diz isso às outras personagens. Assim, as alusões intertextuais constituem o jogo figurativo-temático do capítulo referido e realizam um jogo cênico entre o parecer e o ser. A personagem da avó é a que mais engana pela aparência que tem, sua figura é construída sobre o parecer e não ser, ou seja, ela é uma mentira e, ao mesmo tempo, um segredo, ser e não parecer. Ela é um segredo para as personagens da história, porque é mais que uma doceira. No entanto, para sua neta Chapeuzinho, Vovó é uma mentira, porque esconde suas atividades desportivas. O encontro entre Chapeuzinho, Lobo, Lenhador e Vovó, e o interrogatório realizado pelo Inspetor começam a desvelar quem realmente a avó é. Assim, há uma retomada do sentido do termo *hoodwink* que o dicionário *Cambridge* apresenta: “ato de esconder a verdade de alguém para seu próprio benefício”. Vovó escondeu suas habilidades de Chapeuzinho para protegê-la, para não incentivá-la a práticas arriscadas e perigosas. Na sequência posterior ao capítulo da avó, Chapeuzinho, sentindo-se enganada, sai pela floresta muito triste, reforçando a ideia de que a mentira entre pessoas muito próximas, causa problemas entre elas.

No nível do enunciário, Vovó também parece ser uma senhorinha frágil, mas não é. Ela é uma excelente doceira, além de ser uma desportista radical, mas não parece. Vovó é um segredo que a intextualidade construída no seu capítulo revela. Assim, retomando o *Cambridge*, vemos que o outro sinônimo de *hoodwink* é *trick someone*, que significa truque, brincadeira, trapaça e segredo. Para o enunciário Vovó é um segredo, desvelado de forma muito engraçada. E ainda neste nível, o capítulo da Vovó se apresenta como o desvelamento de um segredo de toda a história de DLC, apresentada como uma grande brincadeira.

Este jogo entre parecer e ser é reforçado em todas as versões das personagens, mas fica mais evidente na versão da avó. O que retoma as frases do trailer: “Se

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=wXcBQYirs6Q>

você acha que conhece a história, pense outra vez!” e poderíamos acrescentar, pois as aparências enganam.

5. O papel da interdiscursividade: a reiteração da formação discursiva

As alusões e as citações também têm outra função na animação, suas ocorrências não estabelecem apenas um diálogo entre animação e filmes. Esses procedimentos retomam temas repetidos discursivamente, constituindo uma interdiscursividade.

Como já dissemos, DLC possui configurações narrativas de filmes americanos (perseguições entre “mocinhos” e “bandidos”; o herói do filme com habilidades espetaculares, por exemplo). Há uma repetição de estruturas tanto no nível profundo quanto no nível narrativo que constituem e/ou repetem ideias das produções cinematográficas americanas, constituindo citações interdiscursivas. A tematização do início da investigação é geralmente figurativizada da seguinte maneira: no local da ocorrência de um delito, geralmente um assassinato ou um grande roubo, há uma equipe de polícia local e chega um investigador de uma esfera superior (do estado ou até mesmo da CIA). O discurso do conflito se instaura. Esta tematização também se apresenta em DLC com uma sequência de temas semelhantes, mudando-se o revestimento figurativo das personagens (pelicanos, porquinhos, urso, sapo).

Na alusão e citação intertextual, já apontadas acima, ocorre também a citação interdiscursiva que fica evidente nas cenas da avó. A perseguição e a disputa entre herói e vilão dos filmes de ação e espionagem servem para destacar as diferentes competências do herói, muito comuns em produções americanas. No capítulo da avó o mesmo tema é retomado,; no entanto, como a animação é, na maior parte das vezes, dirigida ao público infantil, a doce velhinha não possui armas, mas atira de forma magistral bolas de neve enquanto faz manobras radicais no esqui. Há inclusive um *slow motion* para mostrar Vovó atirando depois de uma pirueta sobre o esqui. Ela também, em disputa com um vilão, é projetada de um penhasco, mas suas habilidades a salvam.

Todas estas retomadas de ideias, ou seja, a interdiscursividade ora por meio de alusão figurativa, ora por meio de alusão temática, e até mesmo com o recurso da citação, apontam para o que constitui uma formação discursiva (Foucault, 1987, p.43). Esta noção trata do funcionamento do processo discursivo, isto é, como uma ideia pertence a um determinado grupo social, e que pode ser retomado de diferentes maneiras, inclusive por outros grupos sociais. Em outras palavras, a formação discursiva é “um sistema de dispersão” entre um certo número de enunciados, no nosso caso pro-

duções americanas, estabelecendo uma regularidade entre textos, formas e tipos de enunciação e eleição de determinados conceitos, por meio de reiteração de temas e de figuras, constituindo uma identidade, ou identidades, no interior de uma cultura, de uma sociedade. É importante notar, que as formações discursivas não são hegemônicas e/ou homogêneas, pois sempre haverá contraposições de diferentes formas entre elas, até mesmo no interior delas.

Neste trabalho, entendemos as formações discursivas enquanto reiteração de temas e figuras que se apresentam numa regularidade textual (filmes e animação), estabelecendo um interdiscurso entre produções aparentemente diferentes.

As formações discursivas, suas reiterações e suas contraposições só podem ser entendidas e apontadas a partir do entendimento do contexto sociodiscursivo a que pertencem, ou seja, as sociedades ocidentais e, mais particularmente, o modo de vida americano projetado em filmes e até mesmo animações. Segundo Bakhtin (1992, p.43), “[...] cada época e cada grupo social têm seu repertório de formas de discurso na comunicação socioideológica”, assim uma animação destinada ao público infantil, por mais rupturas que possa apresentar, e apresenta, ainda traz consigo os valores da sociedade na qual está inserida.

6. O desvelamento das verdades para o enunciatário

Como dissemos, o capítulo da avó de Chapeuzinho explica a história no nível das personagens e no nível do enunciatário. Vovó, ao contar sua versão dos fatos aos personagens, faz o enunciatário entender a primeira cena da animação, apresentada no trailer. A saída da avó toda amarrada do armário, a presença de um lenhador enfurecido e de um lobo que parece atacar Chapeuzinho. Passa-se novamente do /parecer e não ser/, a mentira ou ilusão, para o /não-parecer e ser/ o segredo, para finalmente, se chegar ao /parecer e ser/, a verdade.

Vovó está amarrada porque depois de fugir de bandidos na montanha onde havia a competição de esqui, entende que tem de voltar para casa imediatamente e proteger Chapeuzinho. Assim, depois de jogar dinamite na montanha de neve e sair esquiando à frente da avalanche que se formou, ela pula, abre seu paraquedas e chega em casa, entrando pela chaminé. No entanto, o ventilador de teto ligado, suga o paraquedas e o enrola no seu corpo, ao mesmo tempo que a projeta para dentro do armário do quarto. Esta cena mostra que Vovó não foi amordaçada pelo lobo, mas sofreu um acidente, resultando na sua imobilização pelas cordas do paraquedas.

O Lobo, na sua versão (não comentada aqui) é um repórter investigativo, e ao chegar à casa da avó, não

a encontra porque ela já está toda enrolada dentro do armário, ou seja, ele é inocente. Temos, assim, o desvelamento da verdade dos “fatos” sobre o lobo, subvertendo a história legendária das quatro personagens.

Nas cenas da versão da avó há a presença de outras personagens: o Lobo e seu assistente na estrada de ferro de uma mina, Chapeuzinho que está acompanhada por um bode cantor, além da aparição da avó entre as nuvens, recomendando que a neta use seu capuz para amenizar sua queda. Estas partes aparecem e explicam as outras versões, construindo um fio narrativo para levar o enunciário ao entendimento da história em sua totalidade. A versão da avó termina no momento da cena inicial do filme e que constitui o trailer da animação. Vê-se como o lobo chegou à casa da avó e como se comportou. Outra verdade dos fatos foi revelada. A lenda sobre a história e o questionamento daquilo que parece, mas não é, a mentira, mais uma vez é apresentada ao enunciário que deve questionar seu conhecimento da história, pensando outra vez (e é isto que a chamada do trailer estimula).

Quando se assiste toda animação e se vê cada versão das personagens, explicando sua presença na história de Chapeuzinho, o enunciário entende o que o trailer e o título do filme prenunciam: nada é o que parece ser, é preciso sempre desconfiar das aparências e das histórias tomadas como verdades. Assim, no decorrer da animação vê-se que o Lobo é apenas repórter investigativo e se disfarça de Vovó para Chapeuzinho, porque ele desconfiava das atitudes da menina (pensava que ela era uma traficante de doces). O Lenhador estava cortando árvores ilegalmente e, de maneira irresponsável, provocando um acidente com uma delas; então sai rolando floresta abaixo, e é jogado por acaso para dentro da casa da Vovó. Assim, explica-se o tumulto que iniciou a animação.

A construção do enunciado, manifestado na animação, com várias histórias dentro da história atinge o questionamento do que está posto como verdade. A verdade toma sua essência enunciativa e se torna uma veridicção. Todos os dizeres das personagens são verdadeiros, porém somente ouvindo cada uma delas é possível chegar à verdade, ou seja, ao fato de que a cena de agressão e violência não era de fato aquilo, mas um encontro desastrado das personagens.

A animação questiona a versão original, subvertendo-a, provocando o riso, instaurando o humor por meio da manutenção da sintaxe discursiva do conto dos irmãos Grimm. Temos os personagens principais da história Chapeuzinho, Vovó, o Lobo e o Lenhador; a temporalização do conto (figurativizado com a abertura do livro de história, mantendo-se o “Era uma vez. . .”) e a espacialização, a floresta. Podemos dizer que a parte estrutural do texto, aquilo que nos faz reconhecer Chapeuzinho Vermelho, foi mantida. Tudo isso garante ao enunciador que o enunciário

aceite a história, constituindo o contrato de crença comunicativo entre aquele que conta e aquele que ouve/assiste. Além disso, manter a sintaxe discursiva é uma forma de incitar o enunciário a fazer remissões à história original, comparando as versões e ora reconhecendo figuras e temas, ora percebendo as mudanças instauradas que provocam subversões e resultam no riso.

Dizemos também que o enunciador realiza atualizações no sentido em que moderniza a história a ser contada. Os personagens desempenham novos percursos temáticos e adquirem novos traços figurativos. Dessa forma, Vovó além de ser cozinheira, é uma desportista radical; o Lobo vive na floresta, persegue Chapeuzinho, entra na casa da Vovó, porém é jornalista investigativo e, na animação, está a serviço do bem; o Lenhador, de fato não é lenhador, mas ator e não foi salvar a vovozinha e Chapeuzinho. A menina possui capuz e capa vermelhos, leva uma cesta pela floresta, e é uma adolescente que canta, anda de bicicleta, conversa com os bichos e se defende do Lobo. Esses acréscimos nos papéis temáticos dos personagens também é resultado das relações intertextuais que a animação estabelece com outros filmes.

Outros personagens surgem e vão caracterizar o “novo” texto como uma história policial: os policiais (os três porquinhos e os pelicanos), o chefe de polícia (um urso), repórteres (animais da floresta), ajudante do lobo (esquilo fotógrafo) e por fim um investigador (sapo) e seu cachorro.

Na a alusão intertextual de DLC reproduzem-se, como dissemos, construções sintáticas e tais aspectos são relevantes, pois são elas que produzem o reconhecimento do texto aludido, sem deixar, no entanto, de reafirmar que a animação se trata da história de Chapeuzinho com alterações. As alterações funcionam para tornar contemporâneo aquilo que a animação representa e para instaurar novos efeitos de sentidos.

E, assim, o jogo entre verdade e mentira dos fatos se apresenta por meio dos processos intertextuais e interdiscursivos na animação.

Considerações finais

No decorrer deste artigo vimos que as animações podem não ser apenas dirigidas ao público infantil. *Deu a louca na Chapeuzinho* estabelece diálogos textuais e discursivos com filmes que se caracterizam pela ação, comédia, espionagem, filmes tipicamente do mundo adulto. O conto maravilhoso de Chapeuzinho Vermelho, nesta nova versão, se comparado com a versão tradicional, rompe expectativas tanto no desenvolvimento do enredo quanto na caracterização das personagens. Por isso, os personagens principais da narrativa ganham novos traços figurativos, novas características temáticas, porém com detalhes que permitem o enunciário da animação fazer uma remissão ao conto

clássico da menina de capuz vermelho.

Vimos que em *Deu a louca na Chapeuzinho* a alusão intertextual é a ferramenta principal na construção do efeito de humor e de verdade. A ruptura temática das personagens, mais particularmente da avó, produzem o riso, porque, na comparação que se estabelece entre a versão dos irmãos Grimm (no qual não há morte nem da avó, nem da menina) e a versão da animação, tal ruptura fica bem evidente. A verdade para as personagens e para o enunciatário é desconstruída, em relação às versões anteriores do conto, e construída pelo diálogo entre produções cinematográficas e a animação, e também pelas rupturas temáticas que se apresentam.

Podemos dizer que o entendimento e a apreensão dos efeitos de sentidos constituídos, vão depender, não apenas do conhecimento da história original de Chapeuzinho Vermelho, como de outras produções às quais a animação mantém diálogo. No entanto, um enunciatário que não tem nem o conhecimento dos filmes aludidos, pode também rir do que lhe é apresentado. O risível do texto é, então, construído pela presença de personagens que agem de forma engraçada: uma avó que esquia muito bem e foge brilhantemente dos bandidos, um lobo que apanha de uma menininha, um sapo que faz piruetas, a presença dos três porquinhos e outros animais que falam. Se *Deu a Louca na Chapeuzinho* é uma versão complexa da história original, porque possui entrelaçamentos de textos adultos (*Triplo X*, *Pulp Fiction* e *Missão Impossível 2*), então o enunciatário que não percebe isso ficará apenas no nível figurativo do texto analisado e em alguns percursos temáticos que atribuem graça à animação e, dessa forma, o riso estará garantido. ●

Referências

Authier-Revuz, Jacqueline

1982. Hétérogénéité montrée et hétérogénéité constitutive: éléments pour une approche de l'autre dans le discours. *DRLAV, Revue de Linguistique*, 26:91-151.

Bakhtin, Mikhail

1992. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec.

Bakhtin, Mikhail

2003. *Estética da criação verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes.

Barros, Diana Luz Pessoa De

1990. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática.

Cambridge

2012. *Advanced Learner's Dictionary*. Third Edition. Cambridge: Cambridge University Press. 8th printing.

Coelho, Nelly Novaes

2009. *O Conto de Fadas*. São Paulo: Paulinas.

Discini, Norma

2002. *Intertextualidade e conto maravilhoso*. São Paulo: Humanitas Publicações.

Ferreira, Aurélio Buarque De Holanda

1999. *Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa*. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Fiorin, José Luiz

1994. Polifonia textual e discursiva. In: Barros, Diana Luz Pessoa de; Fiorin, José Luiz (orgs.). *Dialógico, Polifonia, Intertextualidade: em torno de Bakhtin Mikhail*. São Paulo: Edusp, Pp. 29-36.

Fiorin, José Luiz

2012. Da necessidade da distinção entre texto e discurso. In: Brait, Beth, Souza-e-Silva, Maria Cecília (orgs.). *Texto ou discurso?* São Paulo: Editora Contexto, Pp. 145-165.

Foucault, Michel

1987. *A Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense- Universitária.

Marcuschi, Luiz Antonio

1986. *Análise da conversação*. São Paulo: Ática.

Paiva, Maria Beatriz Facciolla

1990. Os contos de fadas: suas origens histórico-culturais e implicações psicopedagógicas para crianças em idade pré-escolar. Dissertação de mestrado, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas: Instituto de Estudos Avançados em Educação Departamento de Psicologia da Educação.

Dados para indexação em língua estrangeira

Farias, Iara Rosa

The creation of humor and truth in animation in “Hoodwinked”

Estudos Semióticos, vol. 11, n. 1 (2015)

ISSN 1980-4016

Abstract: *After Toy Story (1995) animations have become increasingly present in the cinema. What would be a production aimed at children now attracts more and more adults. In some of them, the way the narrative is organized and the disputes and associations approach matters of the adult world more explicitly. Therefore, we need to look at animations beyond that which they apparently are: stories for children. The object of analysis of this article is the computer-animated film Hoodwinked! (2005/2006). This animation reaches back to the story immortalised by the Brothers Grimm and Perrault in a very non-conventional version when compared to the children's classic, for the main characters (Little Red Riding Hood, Big Bad Wolf, Woodcutter and Grandmother) retell the tale from their own perspective. The story of the little girl who walks through the woods in a red cape and hood acquires elements which turn it into a comedy with elements of thriller, action and spy films. The objective of this article is to observe how processes of intertextuality and interdiscursivity build up the effects of humour and truth, offering the famous story more than just a version for the cinema. Inside the scope of this article, we will try to analyse the trailer of Hoodwinked! and the chapter in which the Grandmother presents her version of the story.*

Keywords: *Intertextuality, Interdiscursivity, Red Riding Hood, Animation, Humor*

Como citar este artigo

Farias, Iara Rosa. A construção de humor e verdade na animação “Deu a louca na Chapeuzinho”. *Estudos Semióticos*. [on-line] Disponível em: (<http://revistas.usp.br/esse>). Editores Responsáveis: Ivã Carlos Lopes e José Américo Bezerra Saraiva. Volume 11, Número 1, São Paulo, Julho de 2015, p. 21-30. Acesso em “dia/mês/ano”.

Data de recebimento do artigo: 20/Fevereiro/2015

Data de sua aprovação: 16/Junho/2015
